

 **DISK SYSTEM**
ファミリ-コンピュータディスク システム

FMC-ZEL

THE HYRULE FANTASY

TM

ゼルダの伝説

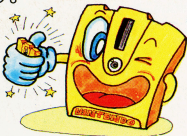


Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための
じょうずなシールの貼りかた

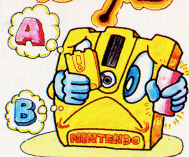


1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

注意!



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。



4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう!

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

でんせつ サイド エーよう
▼ゼルダの伝説 SIDE A用シール



ファミリーコンピュータディスクシステム

THE HYRULE FANTASY

SIDE

A

ゼルダの伝説™



© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN

でんせつ サイド ビーよう
▼ゼルダの伝説 SIDE B用シール



ファミリーコンピュータディスクシステム

THE HYRULE FANTASY

SIDE

B

ゼルダの伝説™



© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN

THE HYRULE FANTASY

TM

ゼルダの伝説



もくじ

ゲームを始めるには前準備が必要なんだ!	8
まだ初心者のための基礎知識集	15
不思議と謎の宝物。果たして使いみちは?	20
リンクをあちこち冒険させてみよう(地上編)	26
リンクをあちこち冒険させてみよう(地下編)	31
ゲームを始めようという君にちょっと手ほどき	39
ガンを倒すためのヒントストーリー	44
これだけは覚えておいてほしい注意事項	50

とお　　むかし　　せ　　かい
遠い昔、 世界がまだ

ちほう　　しゅうおうこく　　しん　　び　　ちから　　も
ハイラル地方にある小王国には、神秘の力を持つ
つ“トライフォース”と呼ばれる黄金の三角形が、
だいたい　　つた
代々伝えられていた。

か、ある日、世界を闇と恐怖によって支配しよう
と企む大魔王ガノンが率いる魔の軍団がこの国
に攻め込み、“力”のトライフォースを奪った。邪悪
な支配を恐れた小王国の姫ゼルダは、もう1枚残
された“知恵”のトライフォースを守るため、それ
を8つの小片に分け、各地に隠した。と同時に、
も　　た　　ま　　し　　ん　　よう　　し　　じ　　ぶ　　ん　　う　　ば
最も信用のおける自分の乳母インバに、ガノンを
倒してくれる勇気ある人物を探すよう命じ、密かに
だ　　ん　　じ　　つ　　つ　　し　　し　　は　　な　　は　　な
脱出させた。これを知ったガノンは怒り、姫を
とら　　え　　て　　い　　ん　　ぱ　　に　　お　　う　　し　　を　　は　　な　　は　　な
捕えてインバに追手を放った。

もり　　やま　　ひ　　つ　　し　　とう　　そう　　つ　　つ　　つ
森を抜け山を越え、必死の逃走を続けたインバ

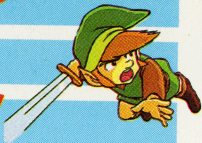
こん めい じ だい
混迷の時代

だが、ついに力尽き、ガノンの手下達^{てしたたち}に囲まれてしまった。絶体絶命^{ぜったいぜつめい}ノ……と、その時^{とき}である。一人^{ひとり}の少年^{しょうねん}が現れ、巧みに手下達^{てしたたち}を混乱させ、インパを救い出したのだった。

彼^{かれ}の名はリンク。旅^{たび}の途中^{ちゆう}でこの事態^{じたい}に出くわしたのだ。インパは彼^{かれ}に事^{こと}の一部^{いちぶ}始終^{しじゆう}を話した。正義感^{せいぎかん}に燃えるリンクは、姫^{ひめ}の救出^{きゆうしゅつ}を決意^{けつい}したが、“ガ”のライフオースを持つガノンに對抗^{たいこう}するためには、せひとも“知恵”のライフオースの小片^{せいのせん}を集め、完成させなくてはならない。さもなくば、ガノンの住む“デスマウンテン”に侵入^{しんにゅう}することすらできないのだ。

果たしてリンクはガノンを倒し、姫を救うことができるだろうか。それは君の腕^{うで}にかかっている。

ゲームを始めるには
前準備が必要
なんだ!



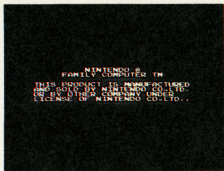
ディスクシステムゲームを
起動しよう



①まずファミリ
ーコンピュータ本体とRAMアダプタ、
ディスクドライブを正しく接続し、本体をONに
する。すると左下のタイトル画面が出てくるので、デ
ィスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にし



てセット!
うまくいかな
いときは接続
を確認してね。



②前ページ右下の“NOW
ローディング…”という画面が
出たあとしばらくすると左の
画面が下から出てくるはずだ。
ここでもし“A,B SIDE ERR.

07”という表示が出たときは、SIDE A,Bをもう1度よく確認して、ちゃんとSIDE Aをセットすること。



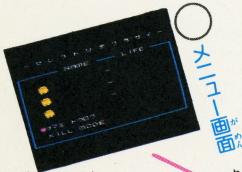
③そしてお待ちかねの、
左のようなタイトル画面
が登場したら、ディスク
カードを1度取り出して、
今度はSIDE Bを上にし
てセットし直した。これでゲー

ムがスタートするぞ！ もしもちゃんとゲー
ムができないときは、52ページの一覧表で原因を調べ
て、必要な処置をしてもらいたいな。

君のリンクをディスクカードの中に作ろう

○ 自分だけのリンクを作
るってどういうこと？

買ったばかりのディスクの中には、ゲームの主人公リンクはいない。リンクはプレイヤーが登録することによってはじめて、作られるのだ。



○ 左の画面が出たらSELECTボタンでハートを「ナマトウロク」に合わせ、STARTボタンを押そう。

右の画面になったらSELECTボタンでハートを好きなリンクに移動し、十字ボタンとAボタンで8文字までの名前をつける。

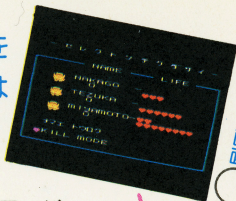


つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

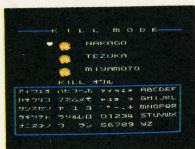
ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつかます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

いま
今まであったリンクを
作りかえたいときには

ゲームをやっている途中で
リンクを初めから作りかえ
たくなったときは、「KILLモード」
にハートを合わせ、STARTボタンを押す。



メニュー画面が



作り直したいリンクにハート
を合わせ、STARTボタンを
押すと名前が消える。消した
から「KILL オウル」にハート

を合わせて、STARTボタンを押そう。あとは最初のときみたいにして、名前を入れ直せばいいんだ。

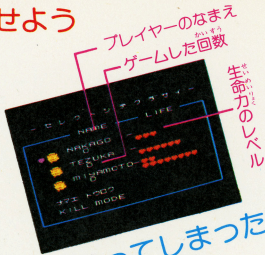
リンクをKILLするって、どういうこと？

KILLされたリンクは、カードの中からいなくなってしまう。それまでのリンクのデータを消してしまう。これがリンクをKILLするということなんだ。



リンクを戦いに旅出たせよう

リンクをカードの中に作り
おえたら、SELECTボタ
ンで3人のリンクのうち好
きなリンクにハートを合わ
せ、STARTボタンを押そ
う。これで旅したくは完了
だ。



もしもゲームオーバーになったら

リンクが戦いを続けているうち
に、力尽きてゲームオーバーに
なってしまうたら……。こんな
とき君は、3つの道のどれかを
選べるんだ。

○ もっと続けてゲームしたい! (ツツケル)

これをSELECTし、STARTボタンを押すと、LIFEのハートが3つだけ赤くなる。持っている物はそのままで、地上または地下のスタートから始められるよ。

○ きょうはこれでおしまいにして、また今度^{こんど}
つづきをやりたい！（オワル）

しばらく
まってネ



これをSELECTしてSTARTボ
タンを押すと、ゲームオーバーにな
ったときにリンクが持っていた物などがカードに記録^{きろく}
される。その名前^{なまえ}のリンクの内容^{ないよう}が、書き換えられ、
次に遊ぶときはそのつづきから始められるんだ。

○ その回のゲームはナシにしたい！
（ヤリナオス）

これを選ぶと、ゲームのデータは
カードに記録^{きろく}されないまま、メニュー画面^{がめん}に戻るんだ。
つまり、今、カード上に記録^{きろく}されているデータ以降^{いこう}の
ゲームは全て^{すべ}にナシになってしまうというワケ。選び方^{えらびかた}
は他と同じ。SELECTしてSTARTだよ。

地下迷宮^{ちかめいきゅう}の中でゲームオーバーになったときのみ、「ツヅケル」^{えら}を選
ぶとその迷宮^{めいきゅう}の入口^{いりぐち}からスタートします。その他^{たが}の場合はすべて、
いちばん最初^{さいしょ}にゲームをしたときのスタート地点^{ちてん}から始まります。

ともだち こうたい 友達とタッチ交代したいときには

その回のゲームをナシにしたいときには「ヤ
リナオス」を、ディスクカードきろくに記録して
おきたいときには「オウル」を選んでSTA
RTボタンおを押し、メニュー画面がめんに戻ろう。そして友達
のリンクの名前でスタートすればOKだ。他のカード
のリンクでゲームしたり、別のゲームべつを始めるときは、
必ず「オウル」を行ってから1度本体の電源でんげんを切つてね。



●ゲームの途中とちゆうでどうしても先に進めなくなったり、「オウル」に
しなくなったときには、サブ画面がめん (16ページ参照さんしやう) が表示ひやうじされて
いるときに、コントローラエーのAボタンじゆうじと十字ボタンうえの上を同時
に押すことにより、ゲームを中止ちゆうしすることができます。

ちが きろく
違うディスクカードにリンクを記録することは、
ぜったい おこな じゆう
絶対に行わないでください。そのカード上のデー
タうしな こわ
タが失われ、壊れてしまうことがあります。

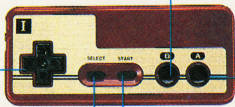
まだ初心者の
ための基礎知識集



リンクの戦いの旅を始めよう

さてそれではいよいよ、リンクになつて戦いのストーリーを始めよう。まずはなにことも基本から。

コントローラの
使い方



リンクの移動

ゲームの中断/再開

メイン画面/サブ画面切り替え

道具の使用による攻撃

剣による攻撃

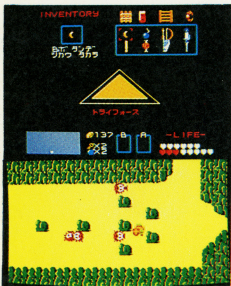


メイン画面とサブ画面ってなんだろう？

このゲームを進めるた

めには、「メイン画面」「サブ画面」という2つの画面を
使いこなさなければいけない。

サブ画面



メイン画面

ふだん、リンクが戦
っているようすや周
囲の敵などの状況が
映し出されるのがメ
イン画面。一方のサ
ブ画面には、リンク
が現在持っているさ
まざまな持ち物が表



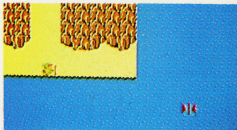
示されるようになっている。このサブ
画面に切りかえると、青いワクの中の
持ち物の中から、Bボタンで使うもの
を選択できるようになっている。

地上に地下にと、リンクは冒険をする

戦いはまず、地上のある場所から始まる。右も左もわからないこの土地で、リンクが戦い、冒険をしていくところは、いったいどんなところなのだろうか……？

地上画面

森、湖、山……。
美しい自然の中、



リンクは数多くの敵と戦わね

ばならない。しかしずっと、

この地方に住む善良な人々は味方をしてくれることだろう。



地下画面

地下は地上より

も複雑な迷宮になっている。

敵も地上とは比べものになら

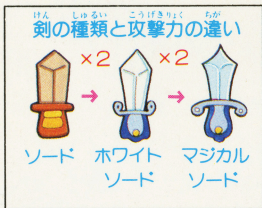
ない数が、迷宮の中に住みついている。リンクが探す
トライフォースの小片は、その迷宮のどこかにある。

敵と戦うためのテクニックを覚えよう

ゲームの基本はやはり敵を次々と倒していくこと。まずは戦いのための基礎を覚えよう。

■敵と戦うためにはまず剣を使って

①ボタンで使う剣は、ほとんどの敵にダメージ(傷)を与えることができる。ダメージを受けた敵は、体が光って、後ろにはねとばされるぞ。また



剣には3種類あり、攻撃力が違う。持っている剣の種類は、メイン画面上部のAの枠内に表示される。

■宝物を使っても敵を倒せる

②ボタンで使う宝物の中には、弓矢など剣のかわりに武器として使えるものがある。今、何が使えるかはメイン画面上部のBの枠内に表示される。

■敵の攻撃はシールドを使って受けとめよう

リンクが攻撃をしていないとき、持っているシールド(盾)で敵の攻撃を受けとめることができる。ただし、敵の体当たりなど、防げない攻撃もあるぞ。



●シールド リンクがはじめから持っている。敵の投げってくるヤリや石などを受けとめられる。

●マジックシールド 最初持っているものより大きく、敵の放つ呪文や剣、ゾーラのビームなどが受けとめられる。

■リンクのダメージは白いハートでわかる

リンクが敵からの攻撃で受けたダメージは、メイン画面右上のLIFEのハートが白くなることで示される。

このLIFEはリンクの生命力で、これがすべて白くなってしまうと、ゲームオーバーだ。また、このLIFEの

ハートがすべて赤いときには、リンクが剣を使うと

先からビームが発射され、遠くの敵を攻撃することができるよ。



ふしぎ なぞ たからもの
不思議と謎の宝物。
は つか
果たして使いみちは？



リンクが冒険を続けていくうちに手に入れることのできるたくさんのアイテム。この使いみちを知らなければ、ガノンには勝てないぞ。



●ルピー この王国での通貨(お金)。

敵をやっつけると出ることがある。

集めることによって商人から宝物を

買ったたりできる。青色のルピーは黄色のルピー5個分

の価値がある。ルピーは黄色のルピー

255個分まで持てる。どこでどう

使うかは君の自由だ。





●ハートの水筒とハート すいとう ハートの
水筒はリンクのLIFEのハートの数

を1つ増やす。また、ハートは白くしろなったハートを1
つだけ赤く回復させる。それから、敵を
倒して捕われた妖精を助けると、白くしろ
なったハートを赤くあかしてくれるんだ。



●キーとマジカルキー めい 迷

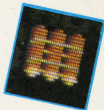
宮の鍵のかかっているドア
をあけるのに必要。とくにマジカルキ
ーは何度でも使える便利なキーだ。持
つと表示がAエー(オールマイティ)になる。



●はしご これもを持っているとリン
ク自身と同じ幅の穴や川は渡ること
ができるようになる。



●イカダ 持っているときにはしけ
に行くと、海や湖に浮かべて、渡る
ことができる。



はイカダでないと行けない所ところがあるはずだ。



● **迷宮のマップとコンパス**

迷宮の全体の形を知ることが



できるマップ。そしてその迷宮の中のトラ
イフォースの位置はコンパスでわかる。



● **おばあさんへの手紙** サブ画面で

選んでBボタンを押すと、洞くつに
住むおばあさんに見せられる。



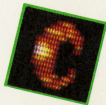
● **ブルーリングとレッドリン**

グ ブルーリングは敵から受
けるダメージを $\frac{1}{2}$ に、レッド
リングは $\frac{1}{4}$ にしてくれる。



● **パワーブレスレット** リン

クの体の中に強い力がつき、
岩も動かせるようになる。



● **マジカルクロック** これを取ると
敵の動きが止まる。その画面内のみ
で有効だ。



ビー

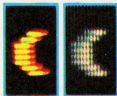
つか

①ボタンで使うアイテムのいろいろ



●木のブーメランとマジカルブーメラン

弱い敵にダメージを与えることができ、また命中させることでほとんどの敵の動きを止めることができる。マジカルブーメランは木のものより遠くまで飛ぶ。



止まれ!



●バクダン 仕掛けると、

破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ。



バクダンは取るごとに4つずつ補充され、リンクは8個までのバクダンを持てる。はじめはこれ以上の数のバクダンを持つことはできないので、気をつけて有効に使おう!



●弓と木の矢と銀の矢 弓と矢がそろうと

はじめて使え、1本放つごとにルピーの数が減る。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。



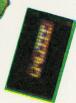


● ^{あお}青いローソクと ^{あか}赤いローソク ^{めい}迷

^{きゆう}宮の中の ^{なか}暗やみの ^{くら}部屋の ^へ明るく ^{あか}できる。
^{かくが}各画面内 ^{めん}いで ^{あお}青は ^{あか}1つだけ、^{あか}赤は
いくつでも ^だファイヤー ^{あか}を出せる。



● ^{ふしぎ}笛 ^{あお}いろいろ不思議なことが
^お起こるマジックアイテムだ。



● ^{あか}敵のエサ ^{あか}これで敵をおび

^{あか}きよせておいて、その間に ^{あか}やっつける
ことが ^{あか}可能。ただし、^{あか}通用しな
い敵もいるので ^{あか}注意しよう。



● ^{あお}命の水 ^{あお}使うこ

とにより、^{あお}リンクの ^{あお}LIFE ^{あお}の ^{あお}ハートの ^{あお}す
べて ^{あお}赤く ^{あお}することが ^{あお}できる。^{あお}赤い ^{あお}水は ^{あお}1



^{あお}度 ^{あお}使うと ^{あお}青の ^{あお}水 ^{あお}になり、
^{あお}青の ^{あお}水 ^{あお}は ^{あお}使うと ^{あお}なくなっ
て ^{あお}しまう。





●マジカルロッド ウィズローブの使うロッド

で、使うと呪文を放つことができる。さらにバイブルを取り新しい呪文を覚えると、炎を出す呪文も使えるようになる。



トライフォースを集めよう

トライフォースレベル表



各レベルのトライフォースの小片は、上の図の位置にそれぞれ表示されるんだよ

迷宮に隠されたトライフォースを手に入ると、LIFEのハートがすべて赤くなり、迷宮の入口に戻ることができる。取ったトライフォースは各迷宮のレベルごとに、サブ画面上の図



たつまき

の位置に表示される。また、笛を吹き、たつまきを呼ぶことで、トライフォースを取り終えた迷宮の入口にワープできるぞ。

は、リンクの進む道を切り開くともいわれる。

リンクをあちこち 冒険ぼうけんさせてみよう (地上編ちじょうへん)



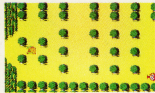
8つのトライフォースのしょうへん小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。

ゲームが始まったらまず、メイン画面の左上にあるレーダーで、リンクがどのあたりの位置に今いるのかを確認して



おこう。もし、キミがその日初めてゲームをするのなら、リンクは右の写真のような風景のところにいるはずだ。



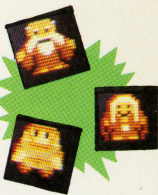


さて、十字ボタン
を使ってリンクを
画面の端まで移動

させると、画面がスクロールして、すぐ隣の場所に切り替わる。同じようにまたリンクを移動させると、さらに次の場所に移動できるというわけだ。リンクをどんどん移動させて、いろいろな場所へ行ってみよう。

地上には敵だけでなくいろいろな人がいる

地上にある洞くつの中には、おじいさん
やおばあさん、それに商人がいることが
ある。そこに行って会うと、いろいろな
武器を買ったり有効な情報を教えてもら
ったりできるんだ。



商人から物を買うときは欲しい物の上を、
話を聞くためお金を払うときは、払いたい
数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。た
だし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

ちじょう あ てき リンクが地上で会う敵キャラクタたち



テクタイト
TEKTITE

●**テクタイト** ピョンピョンとはねまわる。動きが大きいもの(赤)と小さいもの(青)がいる。攻撃力は弱い。



オクタロック
OCTOROK



●**オクタロック** 地上生活をするタコ的一种。赤と青の2種があり、青のものは攻撃力がやや強い。口から石を吹く。



●**リーバー** 地中に住み、近寄る生物のエネルギーを食べる。攻撃力がやや強い青色のものと、弱い赤色のものがある。



リーバー
LEEVEE

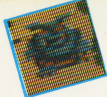


ピーハット
PEAHAT

●**ピーハット** 攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まるとときしか倒せない。

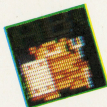


モリブリン
MOLBLIN



●モリブリン ^{もり す} 森に住むブ
ルドッグのような顔の小鬼。

ヤリを^な投げて^{こうげき}攻撃してくる。
オクタロックよりは、やや
手^{こわ}強い。



●アモス ^{せきぞう} 石像になった兵士。リ
ンクが^ふ触れると動き出し、^{こうげき}攻撃を
してくる。攻撃力はやや強い程度。



アモス
ARMOS



●ギーニ ^{はかば} 墓場に^す住むおばけ。
^{さいしよ} 最初からいるものと、^{はかいし} 墓石に
さわると^で出るものがある。攻
撃力はアモスと同じくらい。



ギーニ
GHINI

ライネル
LYNEL



●ライネル ^{ちか} テスマウン
テンに^{もの}近づく者を^{げきたい}撃退する、
^{まも} 守り神。攻撃力はかなり強
く、^{はな} 放つ^{けん} 剣は、^{ちい} 小さなシー
ルドでは^う 受け止^とめられない。



ぞ。身分を^{みぶん}示^{しめ}すためには…



●**ソーラ** すいちゆう すはんぎょじん 水中に住む半魚人で、
すいめん かお だ はな 水面に顔を出す。放つビームは、
ちい ふせ 小さなシールドでは防げない。



ロック
ROCK

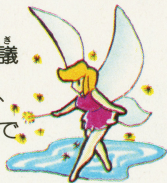


●**岩** ロック テスマウンテンから崩れ落
おそ はかい ちてきて、リンクを襲う。破壊す
しぜん しょうがい ることはできない自然の障害だ。



■**泉の妖精は生命を与えてくれる**

どこかの泉に住む妖精は、その不思議
ちから な力で、リンクのLIFEのハートを、
あか かいふく すべて赤く回復させてくれる。どこで
あ 会えるかは秘密だけどね。



■**洞くつは必ず見える場所にあるとはかぎらない**

「地上はもうスミズミまで行ったのに…」
という君！ どう 洞くつは必ず見える場所
いまま にあるとはかぎらないんだ。今まで進めな
みち かった道が、なにかを使うことによって
つう 通じるかもしれないぞ。



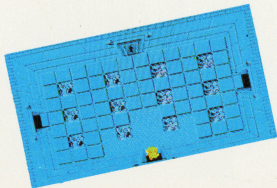
リンクをあちこち 冒険させてみよう (地下編)



地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよライフオースのしょうへん小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



地上のレーダーだったメイン画面の左上部分が、迷宮内のレーダーに変わる。このときその迷宮のMAPを持っていれば、そこにMAPも表示される。また、



「LEVEL」表示もある。もし、君のリンクのそれまでの経験に比べて迷宮のレベルが高すぎると思ったら、外へ出た方がいいだろう。

れば見つけることは可能だろう。

めいきゆう なか ある
迷宮の中を歩いてみよう

ぶきみ さただよう ちかめいきゆう なか
不気味さただよう地下迷宮の中。

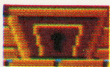
ここでもいろんな方向にリンクを
移動させてみよう。ただし、暗闇の部屋
では、ローソクを使うことで部屋を明る



くしなければいけない。リ
ンクの通った跡は、左の写
真のようにサブ画面上に表
示されていく。

ちかめいきゆう なか しき
■地下迷宮の中はいろいろな仕切られている

迷宮の各ブロックは、リンクがいつでも
通れるブロックやキーを持っていないけれ
ば開かないドア、仕掛けをほど
こされたシャッター、そして壁
で仕切られている。閉じこめら
れて帰れないなんてことも？



キーが必要な
ドア



シャッター



ほか たからもの
■トライフォースの他にも宝物がある

ハートの水筒すいとうをはじめとするさまざまな宝たから物。トライフォースとともに、これらも手てに入れなければ、デスマウンテンまではたどり着けない。必ず手てに入れよう！



めいきゅう マップ み
■9つの迷宮のMAPとコンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮めいきゅうを歩くのにはとても役立つ。やくだ
下の図は、リンクガインパより話し伝えられた各迷宮かくめいきゅうのメモだが、MAPはより正確な地図だ。



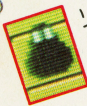
ち か めい きゅう おそ てき
地下迷宮でリンクを襲う敵たち



● **ゾルとゲル** めい きゅう ない 迷宮内をピョコ
 ピョコと歩きまわるゼリー状のモンスター。



ゾル
ZOL



ゲル
GEL

ゾルを切るとゲル2匹に分離する。ゲルの攻撃力は弱く、ゾルはその2倍とやや強い程度。

● **ロープ** めい きゅう ない 迷宮内に住みついた毒ヘビ。

ロープ
ROPE



他の種に対する感覚が鋭く、見つける
 と急速に近づいてくる。攻撃力は弱い。



● **バイアとキース** バイアはキースたちをつかさどる悪魔。切ると2匹のキースになってしまふ。キースの攻撃力は弱く、



バイア
VIRE



バイアはやや強い。



● **スタルフォス** りょう て けん も 両手に剣を持ったガイコツだが、攻撃力は弱い。

スタルフォス
STALFOS





ウォール マスター
WALL MASTER

●ウォールマスター 迷宮の^{めいきゅう}カベから出現する巨大な手。捕まると^{しゅつげん}から出現する巨大な手。捕まると^{きょだい}から出現する巨大な手。捕まると^{つか}捕まると^つ捕まると^{もど}捕まると迷宮の入口まで連れ戻される。



●ゴーリア 地下に住む小鬼。

ゴーリア
GORIYA



ブーメランを使い、赤と青の2種類がある。青いものはやや強く、注意。



ウィズローブ
WIZZROBE

●ウィズローブ 移動術を使い、あちこちに出現し、小さなシールドでは受け止められない呪文を放つ。かなり強い。



タートナック
TARTNUC



●タートナック 迷宮に住む騎士で、強い攻撃力を持ち、シールドで前方からの攻撃をかわしてしまう。



ポルス
POL'S
ボイス
VOICE

●ポルスボイス 耳の大きなオバケ。大きな音に弱いという弱点を持つ。

ラネモーラ
LANMOLA



●ラネモーラ 巨大なムカデ。頭への攻撃は効果なし。動きがとても速い。





●**ライクライク** 筒状のモンスターだが、マジックシールドを好んで食べてしまう。

ライク ライク
LIKE LIKE



●**ギブド**
ギブド
GIBDO

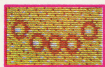
●**ギブド** ミイラ男。なかなかの怪力で、攻撃力も強い。

モルドアーム
MOLDORM



●**モルドアーム**
迷宮に住む大ミミズ。

攻撃するうちに短くなつていく。あまり強くない。



●**ドドンゴ**

大型のサイ。攻撃力はあまり持たないが、固い表皮で攻撃をはね返す。



ドドンゴ
DODONGO



テストタート
TESTITART

●**テストタート**
4方向に手を持つ大型

のバックンフラワー。手が減るごとに速い動きになる。やや強い攻撃力を持つ。



アクオメンタス
AQUAMENTUS

●**アクオメンタス**

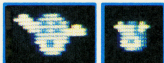
一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。攻撃力が強い上に、ビームを放ってくる強敵。





● **パタラ** しゅうだん 集団

こうどう で行動し、しゅ 2種
類のフォーメーションで攻
撃げきをしてくる。大小とも攻
撃げきりょく力が強



い。



ゴーマー
GOHMA

ちやうおおがた 超大型のカニ。その硬い甲かたらは、こう どんな攻
撃げきもはね返す。弱点じゃくてんをある武器ぶきで狙え。



デグドガ
DIGDOGGER

● **テグドガ** おお 大

きよだい ウニラ。その巨大な体
のため、衝撃波しょうげきはを受け
ると体からだがしぼんでしま



う。ただし、その
攻撃こうげきりょく力は強つよい。

● **ゴーマー** めいきやう 迷宮すに住む



● **グリオーク** きよだい 巨大なドラゴンで、
2~4個の首こくびを持ち、は ビームを吐く。



どうたい 胴体より切り離された首くびは
くうちやう 空中を飛び回まわる。

グリオーク
GLEEOK

ヘッド オブ グリオーク
HEAD OF GLEEOK



● **バブル** ヒトダマで、とりつかれる
としばらくの間剣あいだけんが抜けなくなる。

バブル
BUBBLE



ているものだ。敵てきさえ倒せばシャッターたおは開ひらく。

● **トラップと石像** せきぞう なにもの 何者かによつ

て迷宮めいきゆうの中に仕掛なかけられたこの2つは、リンクが近ちかづくとつぜんと突然攻撃こうげき

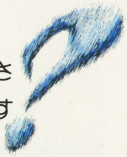
をしてくる。十分注じゅうぶんちゅう意いしなくてはならない。



トラップは1度作動させると、もとの位置にもどるまではふたたび作動しない。そのスキに先へ進もう。

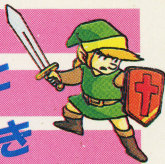
そして大魔王ガノンとの対決!! だい ま おう たいけつ

8つの小片を集め、トライフォースを完成させ、ついにデスマウンテンでガノンと対決するリンク。しかしその実体は誰も知らない。



ガノンはその力で、リンクのどんな攻撃でもはね返す。しかし、マジカルソードと何かで彼を倒すことができる。

ゲームを始めよう という君にちょっと 手ほどき



これが^{レベル}LEVEL-1・^{イーグル}EAGLEまでの^{かんぜん}完全
^{こうりゃくほう}攻略法だ！ 「ゼルダの伝説」を始めてみて、

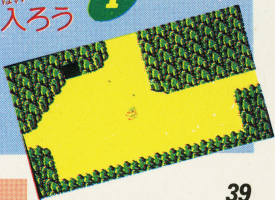


ちょっと難しいなと思った君。これからは
そんな君のためのページだ。こつそり、最
初のトライフォースへの道を教えよう。

●まずは洞くつに入ろう

1

たび はじ
旅を始めたリンクの目の前
は、洞くつが1つある。まず
とにかくそこに入ってみよう。



や なか かく つうろ
屋の中に、隠された通路があるはずだ。

けん と
● 剣を取り
そう び
装備をそろえろ

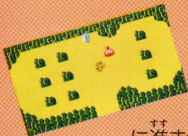
2



どう なか
洞くつの中^にいたのは
しま す
島に住むおじいさん。
ぼうけん
リンクの冒険のために、
けん
剣をくれると言^いてい
るぞ。これを取^とって、
たたか
いよいよ戦^{たたか}いへ!

さいしょ きた
● 最初は北へススメ!

3



けん て い
剣を手^てに入れ
たら、リンク
きた がめんうえ
を北^{きた}(画面上)
すす
に進^{すす}ませよう。初めて
たたか
の戦^{たたか}いだけれど、あせらず^おに落^おちつ
いて!

4

ひがし い もり なか
● 東^{ひがし}に行^いき森^{もり}の中^{なか}へ

つぎ ひがし すす もり なか で もり
次^{つぎ}に東^{ひがし}に進^{すす}むと森^{もり}の中^{なか}に出^でる。森^{もり}の
なか こ だ り よう てき こうげき
中^{なか}では木^こ立^だちを利用^りして、敵^{てき}の攻^{こう}撃^{げき}
をうまくかわせ。

きた すす もり つづ
北^{きた}へ進^{すす}むとさら^{もり}に森^{もり}が続^{つづ}

く。ただ逃^にげているだけではダメだ。戦^{たたか}
て、宝^{たから}物^{もの}を手^てに入れよう。

5

もり なか たたか つづ
● 森^{もり}の中^{なか}での戦^{たたか}いは続^{つづ}く!

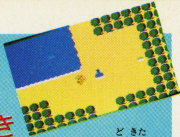


6

きた い
●北へ行き
みずうみ
湖のほとりへ

もう1度北へ
すすむと、湖の

ほとりへ出る。湖からはゾーラが、
ビームで攻撃してくる。うまくかわさなければやられてしまうぞ。



はし み
●橋を見つけた!

みずうみ きた すす
湖のほとりを北へと進むうち
に、橋を発見した。ここで敵
をやっつけて、できるだけし
イフ かいふく
IFEを回復させておこう。

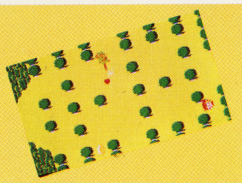
7



はし わた
●橋を渡り
めいきゅう
イーグルの迷宮へ

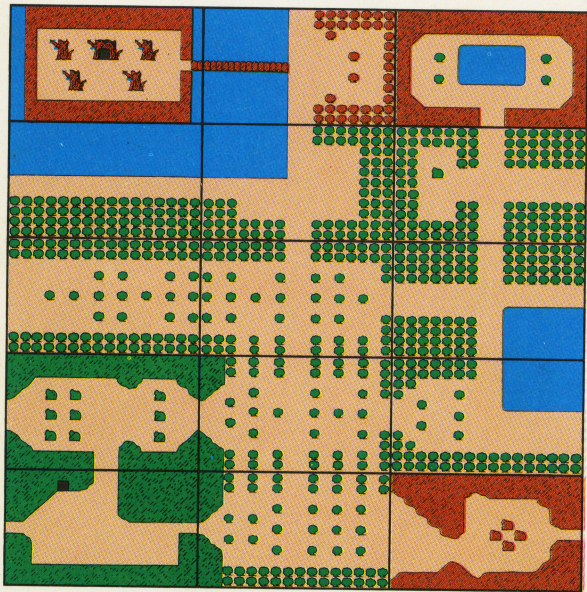
8

はし わた こじま い
橋を渡って小島へ行くと、そこに
LEVEL-1の地下迷宮“イー
グル”がある。迷宮の中ではまず
マップとコンパスを見つけよう。そして
トライフォースはもちろん、宝物も1つ
の残らずとっておくようにしよう。

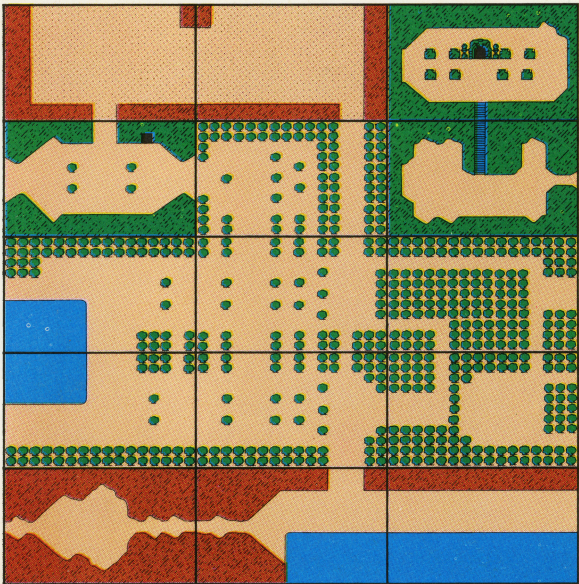


口かせばいい。さてその方法は?

レベル
ちかめいきゅう
LEVEL-2の地下迷宮までのマップ



みぎうえ いせき レベル ちかめい 入りぐち
右上にある遺跡がLEVEL-2の地下迷宮への入口だ。ここへ行くためには、マップの右の外側のほうを回って、大きな森を抜けなくてはならない。この森はちょっとした迷路になっているから、気をつけて！



ガノンを倒すための ヒントストーリー

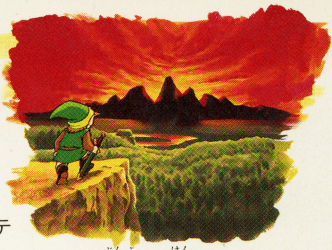


途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。

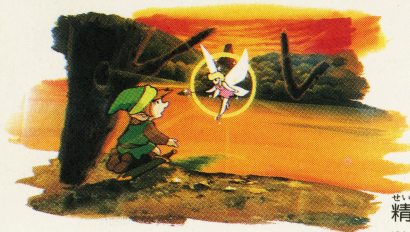


インパはリンクにガノン
を倒すという使命を伝えましたが、
この他にもハイラル地方の成り立ち
や、隠された9つの地下
迷宮の形状も教えてくれました。それ
らはこの本の中にあるはずですよ。

リンクはインパ
から教えられ
たことを頼りに、テ
スマウンテンにたど
りつかなければなり
ません。テスマウンテ
ンの位置は、モンスターたちの分布を研
究すればわかるかもしれせん。



もり や山の中にはい
森 くつかの洞くつ
があり、その中には商
人が住んでいて品物を
売ってくれるところ
もあります。ここ
で買い求める以外にリンクが手に入れ
ることのできない持ち物もあります。



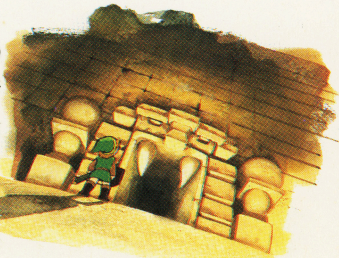
あ ちこちに
ある泉で
は、いろいろと
不思議なことが
起こります。妖
精はリンクのLIF

Eをいっぱいにしてくれますし、他にも秘密があるよ
ようです。

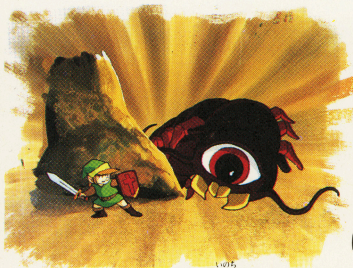
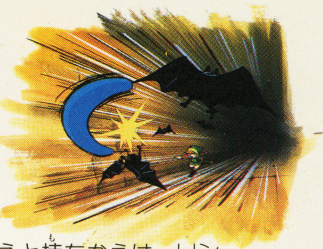
ち 地 下迷宮は入口の
いろいろな場所

にかくされています。な
かなか場所がわから
ない入口もあります
が、どこかでその謎を

解く手がかりが得られます。そして見つけた迷宮に
は必ず1つは宝物が…。必ず手に入れましょう。

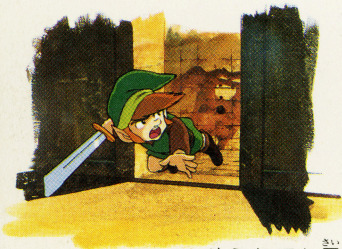
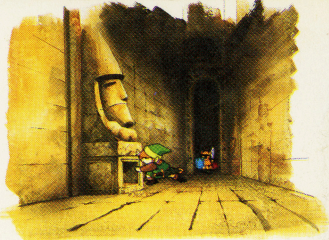


ブーメランなどの武器は、敵に
おうじて持ちかえたほうが戦いを有利に
すすめることができます。宝物セレクト画
面への素早い切りかえと持ちかえは、リン
クが勝ち抜くためには必要なことです。



迷宮のLÉVEL表示は、リンクの旅の道すじを示す大切なもの。LÉVEL順に戦っていかなければ、迷宮の果てでリンクが命つきてしまうこともあるかもしれま
せん。先を急ぎすぎるのは危険です。

た くさんの謎が地
下迷宮に隠され
ています。MAPを見つけ、
コンパスを見つけたら、
1つ1つの通路を確認し
ながら進みましょう。迷
宮のすべてを捜し歩き、持ちものを数多く
増やさなければなりません。



ち 地 下迷宮のドアには、
リンクが通ると閉
じてしまうものもありま
す。が、そこを開ける方
法や脱出の道が、必
ずあります。閉じこ
められても最後まであきらめは禁物。
いろいろと試してみましよう。



ガノンはとても強いので、倒すのには苦労するはずですが、彼にも弱点があります。だれかのもとで、リンクはその秘密を手にすることができることでしよう。

リnkはガノンを倒し、ゼルダ姫を救出することができました。2枚のトライフォースを手にしたリンクは、ふたたび旅の途につくのです。またひとつ先の、知られていない国を目指して……。



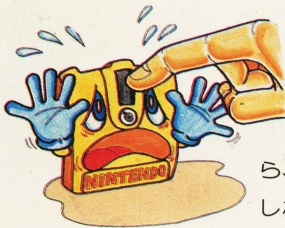
おほ
これだけは覚えて
おいてほしい
ちゆう い し こう
注意事項



ディスクカードは^{いま}今までのカセット
よりもテリケート。^{ちゆう い し こう}注意事項を守つ
てやらないと、こわれちゃうぞ!



たい せつ と あつか
ディスクカードは大切に**取り扱**おう



●ディスクカードの^{まど}窓から
見える^{ちやいろ}茶色の^{じき}磁気フィルム
部分には、^{ぜったい}絶対に^{ゆび}指などで
^{ちやくせつ}直接^ふ触れないで! それか
ら、そこを^{よご}汚したり^{きず}傷つけたり
しないようにも^き気をつけよう。

●^{しっけ}湿度や^{あつ}暑さには^{よわ}とっても弱い。風

^{とお}通しのよい^{すず}涼しい^{ぼしょ}場所に^{ほかん}保管しよう。



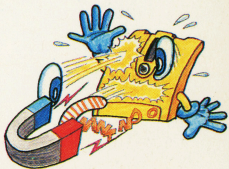
●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ! ^{ほこり}ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。

●^{じしよく}磁石を^{ちか}近づけると、データが
^き消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりよく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないでね。



●^ふ踏んづけたり
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中に入れておくように!



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時、^{とき}EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{でんげん}電源スイッチに^て手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう!

ディスクシステムが

せいじょう さ どう

正常に作動しなくなったときには…

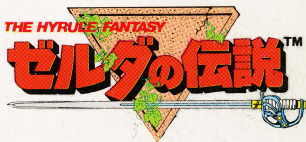


ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、この
ゲームのヒントは、1986年4月以降に発売される徳間
書店発行の「ファミリーコンピュータMagazine」誌上で、
順次発表していく予定です。

 **DISK CARD**



1986年2月28日初版

発行 任天堂株式会社
☎605 京都市東山区福稻上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
☎105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



ゼルダの伝説



Scanned by Melora of History of Hyrule

historyofhyrule.com
melorasworld@gmail.com

Hey everyone! I'd personally be really happy to see you make fun things and posts with this. All I ask is:

1. Try to link back to **historyofhyrule.com**, somewhere, somehow, so people can find more info and other works, reach me if they have questions, or want to contribute other content. It's actually how I've found out about so many of these things and been able to get them to you in turn.

2: Please always try to be respectful of the original creators. I never want my site to come into conflict with any publishers or artists for making lost works accessible.

Because, in the 20 years I've been doing this, I have never once left scans up if something comes back into print again or ignored an artist's wishes. I only do the scanning work I do because, as a Zelda enthusiast, I don't want something that is actually out of print to be unknown and lost forever.

Thank you for understanding!
-Melora